

Piotr Krzywdziński
ORCID: 0000-0002-5547-1294
Fundacja Inicjatywa Nox

Odmienność, awangarda i gry wideo: recenzja książek
Video Games Have Always Been Queer
oraz *The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game
Makers Are Reimagining the Medium of Video Games*
autorstwa Bonnie Ruberg

Video Games Have Always Been Queer oraz *The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games* to pozycje autorstwa Bonnie Ruberg, które wydają się wprost stworzone do tego, by rozpatrywać je jako dwie części jednego wywodu lub toku rozumowania. O ile pierwsza stanowi głównie teoretyczno-krytyczny namysł nad queerowym potencjałem medium, jakim są gry wideo, o tyleż druga jest zbiorem „surowych” danych w postaci wywiadów przeprowadzonych z twórcami gier wideo. Z jednej strony mamy więc samodzielną refleksję o charakterze akademickim, mocno osadzoną teoretycznie, z drugiej zaś głos osób, dla których problematyka relacji gier wideo z szerszym krajobrazem kulturowym jest elementem życia codziennego – w ujęciu praktycznym, zawodowym.

Video Games Have Always Been Queer jako praca naukowa przyjmuje strategię krytycznego namysłu nad grami wideo obserwowanymi przez „queerową soczewkę”. Celem nie jest więc na przykład omówienie obecnych w grach wideo reprezentacji osób nieheteronormatywnych, lecz wskazanie aspektu performatywnego związanego z samym aktem grania. W tym rozumieniu sam akt gry może być queerowy, podobnie jak sposób odczytywania świata przedstawionego czy struktur, wokół których jest on zbudowany. Analiza jest w tym zakresie konsekwentna i do końca wywodu podąża wyznaczonym przez tę ideę szlakiem myślowym.

Sama praca jest podzielona na dwie główne części: *Discovering Queerness in Video Games* oraz *Bringing Queerness to Video Games*, a na każdą z nich składają się rozdziały – odpowiednio cztery i trzy.

Można zaryzykować twierdzenie, że część pierwsza przygotowuje warsztat intelektualny wprowadzający do pogłębionej analizy przedstawionych zagadnień. W czterech pierwszych rozdziałach skupiono się na analizie wybranych gier wideo (i jednej gry towarzyskiej/planszowej), które zostają odczytane przez pryzmat problematyki odmienności. Daje to tym samym podstawę do teoretycznej dyskusji podejmowanej w drugiej części pracy.

Rozdział pierwszy stanowi intrygujące, krytyczne zestawienie jednej z pierwszych w historii gier wideo – *Pong* (1972) z głośną pracą naukową *Between Men: English Literature and Male Homosocial Desire* (Kosofsky Sedgwick 1985). *Pong*, będący rodzajem pionierskiej produkcji, odzwierciedlającej w zarysie grę w tenisa, jest poddany analizie krytycznej, która uwzględnia zarówno strukturę rozgrywki, jak i dynamikę relacji pomiędzy graczami. W monografii przedstawiona jest teza, że elementy te z grubsza odpowiadają naszkicowanym w *Between Men* homoerotycznym relacjom między mężczyznami, które są zapośredniczone w rywalizacji o – instrumentalnie w tym przypadku traktowaną – kobietę, co tworzy swoisty trójkąt oparty na dynamice rywalizacji i pożądania.

W rozdziale tym nie tylko pokazano, że odmiennosc może być obecna także w grach nieposiadających żadnych oczywistych jej reprezentacji (np. właśnie w strukturze samej rozgrywki). Stworzono w nim również niejako fundament dalszej części pracy – poprzez ukazanie sposobu „czytania” gier, który wykracza poza ich ramifikacje fabularne czy estetyczne. *Pong* wydaje się tutaj racjonalnym wyborem, zważywszy tak na jego fundacyjną rolę dla całego medium, jak i fakt, że jest pozbawiony historii, narracji, postaci, dialogów czy innych elementów, które utrudniałyby tę wstępną analizę.

Należy jednak zwrócić uwagę, że przedstawiona teza, choć dobrze uargumentowana, pozostaje problematyczna. Strukturalne podobieństwa same w sobie nie są dowodem na zachodzącą zależność pomiędzy konstrukcją gry a dynamiką relacji społecznych. Sama zaś teza jest trudna do zweryfikowania na poziomie empirycznym i niesie relatywnie mały potencjał eksploracyjny. Rozdział ten wymagałby pogłębienia bądź bardziej zdecydowanej konstatacji, która wskazywałaby, że jest czymś więcej niż tylko rodzajem intelektualnego ćwiczenia.

W rozdziale drugim podjęto krytyczną analizę gry *Portal* (2007), utrzymaną w podobnym duchu jak ta z rozdziału pierwszego. Jednocześnie stwarza okazję do przyjrzenia się bardziej uogólnionym problemom metodologicznym związanych z badaniami gier wideo. W tym kontekście szczególnie interesujące jest spostrzeżenie dotyczące politycznego charakteru interpretacji poszczególnych produkcji. „Bliskie czytanie” gier, jak jest to tu określone (Ruberg 2019: 58), to takie, które wykracza poza proste opisy reprezentacji, fabuły – czy innych na wprost dostępnych elementów świata przedstawionego – coraz częściej staje się przedmiotem sprzeciwu na przykład ze strony społeczności graczy. Nie jest to jednak kwestia czysto estetyczna, ale z natury swojej polityczna, dotycząca właściwego (zdaniem niektórych), prawomocnego odczytywania gier i ich zawartości.

Rozważania zawarte w rozdziale trzecim oscylują wokół gry *Octodad: Dadliest Catch* (2014), która sama w sobie jest uzasadnionym wyborem w przypadku monografii traktującej o problematyce odmienności w grach.

Produkcja, będąca satyrą gatunku symulatorów (a więc gier imitujących rzeczywistość, normalny stan rzeczy), pozwala graczom wcielić się w postać ośmiornicy udającej człowieka i starającej się wieść „normalne” życie społeczne i rodzinne.

Jak czytamy:

[...] Octodad szybko okazuje się być czymś więcej niż niedorzeczną grą o ośmiornicy w garniturze. Odmiennność może być odnaleziona tak w zawartości narracyjnej, jak i sterowaniu. Gracze dosłownie grają w heteronormatywność, starając się w przekonujący sposób odegrać rolę heteroseksualnego, cisplciowego, męskiego ojca (Ruberg 2019: 85)¹.

W tej części analizy położony jest szczególnie silny nacisk na korespondujące elementy narracji (absurdalne z pozoru zadanie, by ukryć swą tożsamość ośmiornicy w ludzkim otoczeniu społecznym) w połączeniu z rozwiązaniami technicznymi – na przykład sterowaniem. Kontrola nad ruchami głównej postaci jest – z założenia – trudna i nieintuicyjna, wymagająca osobnego sterowania mackami, które starają się imitować kończyny ludzkiego ciała. Odmiennność w tym przypadku „może być odnaleziona właśnie w schemacie kontroli, gdzie ruchy normatywnego ludzkiego ciała stają się obce, nieosiągalne i dziwne” (Ruberg 2019: 94).

Rozdział czwarty jest niejako kontynuacją rozważań dotyczących fizyczności i norm z nią związanych. Za przykład służy tu gra *Realistic Kissing Simulator* (2014), określana jako przypadek odmiennego projektowania gier – z jednej strony wykraczającego poza normatywne postrzeganie płci i seksualności, z drugiej zaś strony łamiącego oczekiwania odnośnie samego budowania modelu rozgrywki. Temat rozwinięty jest dalej przez analizę jedynej nie-komputerowej gry omawianej w całej pozycji – *Consentacle*, będącej kooperacyjną grą karcianą portretującą konsensualny stosunek seksualny między człowiekiem a kosmitą.

Obie produkcje służą za przykład tego, jak problematyka związana z odmiennością i normatywnością, a także doświadczaniem naszej własnej fizyczności, może zostać odzwierciedlona w mechanice rozgrywki.

Rozdział piąty otwiera drugą część książki. O ile wcześniej podejmowana problematyka dotyczyła głównie interpretowania treści gier wideo, tak teraz koncentruje się na przekształcaniu ich zawartości poprzez sam akt rozgrywki. Innymi słowy dotyczy tego, w jaki sposób gracz – poprzez swoje decyzje i działania – może wprowadzić odmiennność do gry.

Już na wstępie zostaje podjęta problematyka koncepcji zwycięstwa i przegranej w grach wideo, poprzez przywołanie między innymi wcześniejszych dociekań Jespera Juula (2013). W dalszej części postawiona jest teza, że rozgrywka celowo zmierzająca ku porażce może być odczytywana jako intencjonalny akt buntu przeciwko ustalonej, prostej hierarchii wartości. Jako przykład gry, która akcentuje taki sposób działania,

¹ Wszystkie cytaty zostały przetłumaczone przez autora artykułu.

wskazana jest między innymi produkcja *Burnout Revenge* (2005) – gra wyścigowa, w której jeden z trybów punktuje gracza za możliwie spektakularne i widowiskowe zniszczenie własnego pojazdu, czyniąc z porażki istotny element zabawy.

Rozdział szósty kontynuuje rozważania na temat nienormatywnych strategii grania oraz produkcji, które wykraczają poza przyjęte schematy konstruowania rozgrywki. W tym przypadku analizie poddano samą koncepcję zabawy i przyjemności płynącej z gry. Krytyce poddano tezę – niestety często obecna w dyskusji na temat gier – że kluczowym czynnikiem w ich ocenie powinno być dostarczanie przyjemności odbiorcy. Gry natomiast jako medium artystyczne mogą przekazywać znacznie szersze spektrum treści emocjonalnych.

W siódmym rozdziale zostaje podjęta tematyka czasu i przestrzeni w kontekście nienormatywnych strategii grania. Niejako naprzeciw siebie postawiono dwie różne strategie rozgrywki. Pierwszą jest praktyka tzw. speedrunningu, to jest na wół sportowego przechodzenia gier w możliwie najkrótszym czasie. Z drugiej zaś strony przedstawione są gry wideo określane mianem „symulatorów chodzenia” (ang. *walking simulators*) – pozycji, w których cała mechanika rozgrywki sprowadza się do – zwykle powolnego – przechadzania się po świecie przedstawionym, spokojnej eksploracji i odkrywania elementów fabuły. Obie strategie odrzucają standardowy model rozgrywki oraz zarządzanie w jej ramach czasem i przestrzenią.

Książkę kończy krótkie podsumowanie głównych myśli oraz uwagi dotyczące kształtującego się środowiska niezależnych, awangardowych twórców gier wideo, których produkcje uwzględniają różnorodne, nowatorskie podejścia do tematyki odmienności.

Całej pracy – co zostało zresztą wskazane w podsumowaniu – przyświeca idea swoistej reinterpretacji historii gier wideo. Nowego spojrzenia na prezentowaną w nich zawartość, uwidacznienia zależności, których wcześniej nie dostrzegano lub mniej czy bardziej celowo ignorowano. Interpretacja klasycznych produkcji przez pryzmat analizy krytycznej wydaje się uzasadnione i dobrze zrealizowane.

Zaprezentowana analiza obejmuje całościowy obraz medium – od treści zawartych w fabule, mechanice rozgrywki, aż po aspekt performatywny – uzależniony od sposobu, w jaki sami gracze wchodzą w interakcję z grą.

Pewne zastrzeżenia może budzić między innymi sposób argumentacji. Paradoksalnie, jak na pozycję poruszającą tematykę odmienności i różnorodności, obecne są w niej nie do końca sprawiedliwe uogólnienia, na przykład dotyczące homofobicznego/transfobicznego charakteru społeczności graczy. Przecież i w tę grupę wpisują się różnorodni użytkownicy, w tym reprezentujący mniejszości seksualne, zrzeszający się na portalach społecznościowych (np. reddit/gaymers). W podobnym duchu są twierdzenia mówiące o tym, że mała obecność kobiet w przestrzeni okołogrywych aktywności takich jak speedrunning jest wynikiem negatywnego nastawienia zbiorowości wobec graczy niebędących mężczyznami (Ruberg 2019: 194) – brakuje jednak badań, które by je popierały. Twierdzenia te wymagałyby naukowego uzasadnienia także ze względu na ich tak dokładne skonkretyzowanie.

Jakkolwiek agresja w sieci z pewnością jest współcześnie istotnym problemem, zwłaszcza że ze szczególną siłą dotyka grup marginalizowanych, w tym przypadku wydaje się, że mamy do czynienia z niezbyt sprawiedliwymi uogólnieniami i uproszczeniami bardziej złożonych zjawisk.

W tym miejscu należy wskazać na drugą książkę autorstwa Bonnie Ruberg – *The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games* – która jawi się jako logiczna kontynuacja omawianej tu pracy lub raczej jej swoiste uzupełnienie. *The Queer Games Avant-Garde* jest bowiem w zdecydowanie mniejszym stopniu wywodem naukowym, a raczej zbiorem wywiadów przeprowadzonych z twórcami gier, uzupełnionych krótkim, analitycznym komentarzem.

Tematyka rozmów jest zróżnicowana – obejmuje zagadnienia związane z reprezentacją mniejszości, portretowania erotyzmu w grach, doświadczenia własnej fizyczności czy szeroko dyskutowanego w środowisku twórców gier zagadnienia empatii. Warto nadmienić, że respondentami są osoby dysponujące znaczącym dorobkiem w zakresie tworzenia niezależnych gier wideo – zaś ich wypowiedzi wskazują na różnorodność przekonań, opinii i postaw w środowisku.

Jedynym widocznym mankamentem pracy wydaje się relatywnie skromny komentarz autorski, który – gdyby tylko był nieco bardziej rozbudowany – mógłby wnieść więcej kontekstu do prezentowanego materiału. Z tego względu uważam, że *The Queer Games Avant-Garde* może być interesującym materiałem dla badaczy zainteresowanych tematyką gier, którzy chcieliby mieć dostęp do gotowego, „surowego” źródła danych.

Mimo pewnych dostrzegalnych mankamentów wskazywałbym na *Video Games Have Always Been Queer* oraz *The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games* jako na prace istotne dla tych wszystkich badaczy zainteresowanych zarówno zagadnieniem odmienności w kulturze współczesnej, jak i tematyką gier wideo (i nie tylko). Prace – chociaż nie są wolne od niefortunnnych niedopowiedzeń – z pewnością mogą być punktem wyjścia dla dalszych polemik na tematy związane z odmiennością oraz awangardą.

Podtrzymuję też opinię, że prace te wydają się wprost stworzone do tego, by być czytane i analizowane wspólnie, jako dwie strony tego samego problemu – rozpatrywanego raz z perspektywy badacza, raz z perspektywy przedstawicieli środowiska tworzącego współczesne gry.

Literatura

- Juul J., 2013, *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*, Cambridge–London: The MIT Press.
- Kosofsky Sedgwick E., 1985, *Between Men: English Literature and Male Homosocial Desire*, New York: Columbia University Press.

- Ruberg B., 2019, *Video Games Have Always Been Queer*, New York: New York University Press.
Ruberg B., 2020, *The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games*, Durham: Duke University Press.

Ludografia:

- Andrews J., Schmitd L., 2014, *Realistic Kissing Simulator*.
Atari, 1972, *Pong*, Atari.
Clark N., 2014, *Consentacle*, Clark N.
Valve, 2007, *Portal*, Valve.
Young Horses, 2014, *Octodad: Dadliest Catch*, Young Horses.